

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 333 комбинированного вида»

ПАСПОРТ

Дидактическая игра

СВОЯ ИГРА

Игра-викторина в PowerPoint

Составитель:

Воспитатель МАДОУ № 333
Вяземская Л.В.



Красноярск, 2021

Цель: Создание условий в предметно-пространственной среде для формирования у детей подготовительных групп к школе мотивации к обучению в школе

Задачи:

Образовательная:

расширить знания и представления детей о новой социальной роли ученика, правилах и нормах школьной жизни;

Развивающая:

создавать условия для развития познавательной деятельности у детей дошкольного возраста через использование интерактивной игры;

Воспитательная:

развивать креативное мышление, умение договариваться и работать в команде.

Возрастная группа, на которую рассчитано дидактическое пособие.

Подготовительные к школе группы.

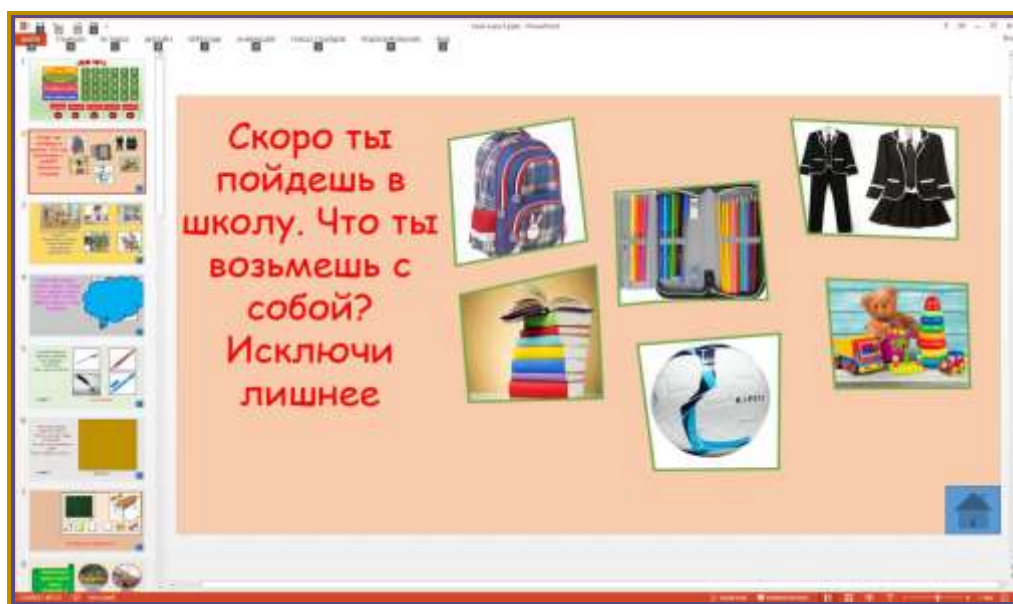
Описание дидактического пособия.

Интерактивная игра представляет вариант он-лайн конструктора викторины «Своя игра».

Данная игра создана на основе шаблона Георгия Осиповича Аствацатурова, весь иллюстрированный материал взят из открытых интернет-ресурсов. темы и смысловое наполнение авторские.

Игра включает в себя четыре категории вопросов по следующим темам:

Школа: общие сведения



Правила дорожного движения

Какой вид транспорта здесь лишний и почему?



ОТВЕТ

ТРАМВАЙ ОБХОДЯТ СПЕРЕДИ, ДРУГИЕ ВИДЫ ТРАНСПОРТА СЗАДИ

По дорогам сказок

Знаешь ли ты, из какой сказки эта картинка ?



ОТВЕТ

Козленок, который умел считать до десяти

Мои первые уроки



Каждая категория содержит 6 вопросов, которые представлены словесным обозначением и визуализированы. Номера вопросов являются гиперссылками и триггерами. После возврата в главное меню кнопка с номером вопроса изменяется в цвете. Ведущий и участники команд понимают, что данный вопрос уже использован.

В верхней части каждого слайда содержится вопрос, внизу текст ответа и управляющая кнопка «домой», по которой мы возвращаемся на первый слайд с вопросами. Т.е. когда мы щелкаем по надписи ответ, появляется текст правильного ответа.

Задания на слайдах 4, 6, 11, 15, 23 представлены анимированной фигурой-ширмой, закрывающей правильные ответы.

Задания на слайдах 7,13,16,17,19,21 представлены анимацией «пользовательский путь» и их выполнение требует щелчка по нужной фигуре.

Ведущий игры может одновременно фиксировать полученные участниками баллы, нажимая на кнопку с надписью соответствующей команды. В итоге подсчитываются результаты игры и определяется победитель.

Применение дидактического средства и вариативность:

Все виды заданий вариативны. Педагог может использовать как данный вид игры, так и полностью изменить ее, наполнив своим содержанием, вставив видео-контент и др.

Можно поменять цвет, шрифт, сократить или увеличить количество слайдов. Если вы будете работать командой, то необходимо заранее обговорить правила игры.

Игра рассчитана на детей подготовительных к школе групп. Однако конструктор можно использовать и в виде отдельных заданий для детей старших групп с соблюдением требований СанПин. к использованию цифровых ресурсов.

Данное методическое пособие может быть использовано как в тематически запланированной ООД (для командной и индивидуальной работы), так и во время развлечений для организации командной игры. Отдельные задания можно включать в занятия по развитию речи и формирование элементарных математических представлений, развитию базовых психических процессов (память, внимание, развитие творческого мышления).

Методические рекомендации по использованию пособия.

Данное пособие расширяет возможности детей по использованию ИКТ технологий и цифровых ресурсов в дошкольной организации и может быть включено в занятия на интерактивной доске. При наличии доступа к интернет-соединению, педагог может провести on-line занятия как с воспитанниками, так и совместно с родителями. Данные виды заданий можно использовать также с детьми с ТНР для проведения коррекционно – логопедических занятий.

Дидактическая игра поможет решить также следующие виды задач:

1.Образовательные задачи:

- закрепить и расширить представления детей об образе школьника, его социальной роли, некоторых правилах поведения в школе;
- закрепить знания детей о правилах дорожного движения;
- формировать у детей умение пользоваться диалогической и монологической формами речи;
- учить составлять рассказ-описание;
- закреплять и развивать навыки счета;
- подготовить к обучению грамоте;

2.Коррекционно-развивающие задачи:

Развитие речи:

- закрепить в активной речи употребление предложно-падежных конструкций существительных;
- закрепить и расширить употребление глагольного и адъективного словаря;
- закреплять умение составлять рассказ при помощи внешних опор;
- развивать фразовую речь, путем обучения составлению рассказа по представлению (повествовательный рассказ, рассказ-описание);

Формирование математических представлений:

- продолжать знакомить с базовыми навыками счета;
- расширять умение решать простые задачи с опорой на наглядность;
- развивать умение ориентироваться в пространстве.

Развитие познавательной деятельности:

- развивать логическое мышление (развивать способность к пониманию и вербализации логической последовательности в описании);
- развивать зрительную память на линейный ряд;
- развивать слуховое внимание, память, умение действовать на основе словесной инструкции, формировать элементы его произвольной регуляции;
- развивать мелкую моторику рук;

Воспитательные задачи:

- учить детей взаимодействовать друг с другом в рамках совместной игры и при выполнении задания педагога;
- учить детей соблюдать правила игры и правила поведения, предложенные педагогом, учить внимательно слушать друг друга;
- развивать эмоциональный интеллект, компетенции 4К (креативность, коммуникация, умение работать в команде)